

LUEUR





Journal de bord d'un aventurier de la 11^e génération

Je m'appelle Pocana et je suis l'un des sept aventuriers, formés à maîtriser le pouvoir des éléments par les sept aventuriers précédents, eux-mêmes formés avant cela... depuis des centaines et des centaines d'années, dans un cycle immuable. Je rédige ce journal dans l'espoir d'aider les générations futures le moment venu. Pour moi, c'est maintenant, et même si j'y ai été préparé toute ma vie, je me sens désespéré.

Jour 1 de l'ère des Ténèbres

Je ne distingue plus le vert des arbres, ni la silhouette des volcans et il n'y a pas un bruit. En une nuit, l'obscurité s'est épaissie, il est impossible de savoir si le soleil est levé. La rivière Indigo, comme la montagne Pourpre au loin, s'efface peu à peu, les éléments semblent avoir perdu de leur force. Je ne m'attendais pas à un tel bouleversement. Je vais devoir malgré tout prendre la route. J'espère que je croiserai vite mon premier compagnon d'aventure, car la solitude et le silence me pèsent déjà.

Cette première journée est passée trop vite. Quand je pense que nous n'avons que huit jours pour accomplir notre mission d'aventuriers ! Et si nous ne trouvons pas assez d'éclats de lumière ? Que les ténèbres s'enracinent pour toujours ? Si un autre aventurier en ramène plus que moi ? Mon nom tombera dans l'oubli et je décevrai mon maître... Impossible, je lui dois d'être le meilleur de tous ! Heureusement un Sketal s'est joint à moi aujourd'hui. Je ne suis plus seul, notre compagnie va s'agrandir peu à peu. Pour l'heure, je vais me coucher, mes paupières tombent déjà... une vieille chanson me revient en tête :

« Le cycle encore renaît dans une boucle amère :
Tous les 62 ans, sans fin recommencer.
L'obscurité profonde devant nous s'est cabrée,
Le bleu profond des lacs, effacé d'un revers,

À moins que ne se dresse l'unique aventurier
qui grâce à la puissance d'éléments invoqués,
parvienne à rassembler les éclats de lumière... »

Jour 2 de l'ère des Ténèbres

Un nouveau jour se lève ! Façon de parler... on n'y voit goutte. Hier, j'ai trouvé trois éclats de lumière... aujourd'hui ce sera mieux. La voix de mon maître résonne dans ma tête : « Principe n° 1 : compte avant tout sur ta compagnie. Principe n° 2 : sache que les villages éclairés renferment des éclats de lumière, mais en moins grand nombre. Principe n° 3 : n'oublie jamais les lucioles, au risque de te faire distancer dans l'obscurité par les autres aventuriers. » Je dois me montrer digne de son enseignement. En route !

Nous faisons une petite pause à la lisière du bois de Jade. Ses grands arbres se dressent dans notre dos, leur forme, auparavant protectrice, me paraît inquiétante. Les ténèbres déforment tout... Ce matin, un Likyar a rejoint notre compagnie. Je l'ai choisi car il maîtrise l'élément feu, comme moi ; nous pourrions conjuguer nos forces. Il est aussi accompagné de deux lucioles, ce qui est un réel avantage. Quel plaisir d'être entouré ! Le Sketal et le Likyar s'entendent bien. Demain, nous suivrons la rivière pour atteindre le lac Outremer.

Jour 3 de l'ère des Ténèbres

Ce matin l'obscurité est encore plus épaisse. J'ai l'impression de m'y enfoncer à chaque pas, même avec les lucioles qui nous accompagnent. J'espère pouvoir choisir un super compagnon aujourd'hui. Mais que faire si je rencontre un Xar'gok ? Oserais-je utiliser ses sortilèges pour ralentir les autres aventuriers ? On dit que tous les moyens sont bons...

Nous avons décidé de nous arrêter pour la nuit dans un village éclairé, nous avons besoin de repos. Le campement est monté, je me suis chargé d'allumer un feu, l'ambiance est bonne et je les entends parler. Le Lumipili qui nous a rejoints a beaucoup d'humour. Cela fait plaisir de passer du temps avec eux. Ils sont à leur aise dans la nature et restent toujours connectés aux éléments d'où ils puisent leur force. Je ne savais pas qu'ils se transmettent aussi leur mission de génération en génération, au péril de leur vie. Il paraît même qu'un cimetière leur est dédié aux confins du pays. Rien à voir avec ce que l'on apprend lors de notre initiation...

Jour 4 de l'ère des Ténèbres

Ce soir nous aurons écoulé la moitié du temps imparti, il est très dur de savoir où en sont les autres aventuriers. Vais-je réussir à ramener le plus d'éclats de lumière ? Et ensuite ? La nouvelle génération recommencera dans 62 ans ? J'ai eu beau éplucher les textes anciens, impossible de trouver une origine à ce cycle et aucun maître ne veut en parler ouvertement. Diverses théories existent, certaines un peu folles : nous serions sous le joug d'une malédiction, des êtres serpents supérieurs s'amuseraient à nous tourmenter, l'obscurité serait induite par un alignement particulier des astres... Moi, je pense que l'Esprit des éléments nous met à l'épreuve et rappelle à chaque génération l'importance du feu, de l'air, de l'eau, de la nature et de la terre.

Je suis confiant : nous formons une bonne équipe et j'ai réussi à combiner les forces et faiblesses de ceux qui m'ont rejoint. Pour l'instant nous n'avons subi aucune perte. Dès demain, des compagnons plus puissants vont nous rejoindre. Je suis sûr que nous allons y arriver !

Jour 5 de l'ère des Ténèbres

Finalement, nous nous habituons au noir, au gris, à l'absence de couleur qui nous plonge dans un état de torpeur. Je dois me concentrer pour que tout me revienne en mémoire : les paysages colorés, la vive chaleur de la lave qui s'écoule doucement, le bruissement des feuilles qui se propage dans les immenses forêts, le bleu de l'eau frémissante à la surface du petit lac Céladon, les montagnes gigantesques et la pierre solide sous mes pas. L'espace d'un instant, je sens l'odeur du feu de bois et un souffle tiède contre moi... puis tout s'éteint.

J'en suis sûr à présent, un Xar'gok a rejoint l'un des aventuriers et nous sommes la cible de son sortilège ! À tout moment le pouvoir des éléments peut le déclencher et je perdrai alors l'un de mes compagnons. Je préfère y penser le moins possible et me concentrer sur les anecdotes incroyables du Lumipili qui gesticule dans la lumière du feu de camp. Notre quête des éclats de lumière avance plutôt bien, il se peut que nous fassions des jaloux.

Jour 6 de l'ère des Ténèbres

Triste journée...

Jour 7 de l'ère des Ténèbres

Je n'ai rien pu écrire hier. Nous n'étions pas assez préparés, la chance a tourné momentanément et le sortilège s'est déclenché. Nous avons perdu notre Mindaroo. Après une après-midi de marche silencieuse, l'espoir est revenu à l'approche d'un village éclairé qui renferme bon nombre d'éclats de lumière. Espérons qu'aujourd'hui nous retrouverons notre entrain !

Nous campons ce soir pour la dernière fois, au pied de la montagne Pourpre. Enfin, d'après la carte, car nous n'en voyons pas le plus petit à-pic, tout est englouti par le noir. Demain soir, il faudra faire face à la grande vérité. Je serai prêt, mais pour l'instant profitons de la soirée. Je vais rejoindre mes compagnons, je leur ai préparé une blague de mon invention : un Oshra croise un Drel et lui demande : « Vous n'auriez pas l'heure, s'il vous plaît ? »...

Jour 8 de l'ère des Ténèbres

Dernière journée ! Nous nous réveillons enthousiastes. Nous avons déjà de nombreux éclats de lumière et je sais que certains de mes compagnons en gardent d'autres sur eux jusqu'au dernier moment. Nous avons aussi bien progressé de villages en villages et glané assez de lucioles pour que chacun en ait une à ses côtés. Ce matin, nous allons essayer de trouver un compagnon qui nous apporte encore des éclats de lumière, d'autant que nous ne pourrions sûrement pas avancer plus loin dans la montagne.

Je ne me lasse pas de regarder autour de moi. Au tout début mes yeux ont brûlé, puis lentement le blanc intense s'est adouci et les couleurs sont apparues, par petites touches discrètes, puis de plus en plus soutenues. L'obscurité ne réside maintenant que dans les ombres timides.

Des quatre compagnies, la nôtre a rassemblé le plus d'éclats de lumière. Nous avons réussi ! Je suis officiellement reconnu comme l'aventurier de ma génération... Mon nom va rejoindre celui de mon maître dans les textes anciens. Mais c'est la force de mes compagnons et leur maîtrise des éléments qui m'ont conduit jusqu'ici. Je veux que leurs noms apparaissent aux côtés du mien : Sketal, Likyar, Lumipili, Ladawa, Biraii, Mindaroo qui a donné sa vie, Zellyf et Kapaoro ! Nous ne pouvons continuer à les « oublier » éternellement. Je vais devenir maître et j'enseignerai leurs exploits aux aventuriers à venir.

BUT DU JEU

Au fil des huit journées qui composent la partie, enrôlez huit compagnons pour constituer peu à peu votre compagnie. Leurs effets, liés aux éléments et activés selon le résultat de vos dés, vous apporteront la majorité des éclats de lumière. Avancez ensuite à la recherche de villages éclairés. Celui qui récoltera le plus d'éclats de lumière dissipera les ténèbres et inscrira son nom dans les textes anciens.

MATÉRIEL

- 1 piste de rencontres



- 30 dés : 20 gros dés et 10 petits dés. Les gros dés sont obtenus grâce à des cartes, ils appartiennent au joueur tant que la carte est en jeu. Les petits dés circulent de joueur en joueur à chaque tour (voir Les Dés en détail p. 14).



- 53 cartes : 7 aventuriers et 46 compagnons (23 cartes notées A et 23 cartes notées B sur leur verso)

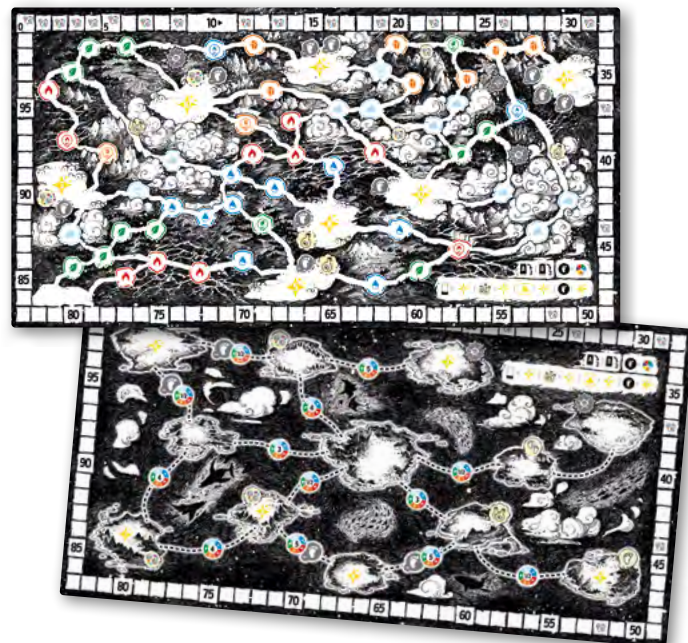


Aventuriers



Compagnons

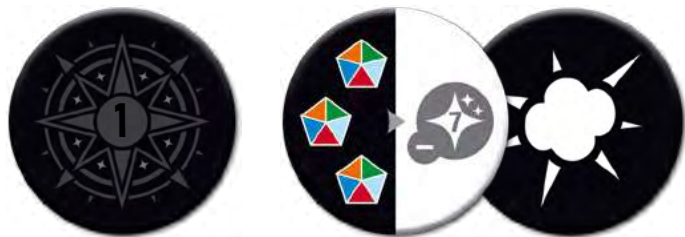
- Un plateau de voyage, avec d'un côté « La Province des ombres » et de l'autre « L'Archipel ténébreux », ainsi que leur piste de score.



- 8 gros pions (1 premier joueur, 7 sortilèges)

Premier joueur

Sortilèges



Recto

Verso

- 90 petits pions (44 relances, 25 lucioles, 25 petits pas)

Relances

Lucioles

Petit pas



Recto
1 luciole

Verso
2 lucioles

Recto
1 petit pas

Verso
2 petits pas

Note : le joueur peut retourner son pion pour faire la monnaie.

- 7 pions score



Pour le voyage La Province des ombres

- 7 pions campement



- 7 pions compagnie



Pour le voyage L'Archipel ténébreux

- 20 pions bateau



Détail d'une carte

Gain d'éclats de lumière applicable en fin de partie.



Perte d'éclats de lumière applicable en fin de partie.



Pouvoirs

Applicables tant que la carte est en jeu.

Ce pouvoir permet au joueur de bénéficier **d'une ou deux lucioles** en fin de partie.



Ce pouvoir permet au joueur de prendre **un ou plusieurs dés** selon le nombre et la couleur indiqués (pour les Sketals voir en détail p.15).



Ce pouvoir permet au joueur de bénéficier d'**une relance** à chaque tour.



À gauche de la flèche grise se trouve la **condition à remplir** avec les dés.

Effets

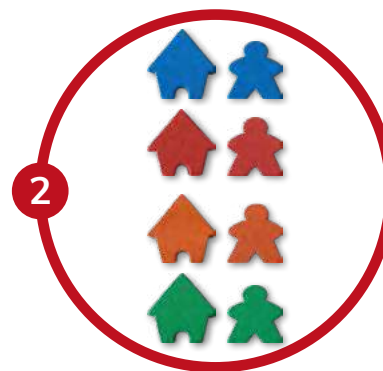
À droite, l'**effet applicable à chaque tour**, si le résultat des dés correspond (voir le détail des effets p.15).

Important : les pouvoirs ne nécessitent jamais de prendre un pion. Les effets peuvent parfois faire gagner des relances, des petits pas et des lucioles, il faut prendre les pions correspondants.

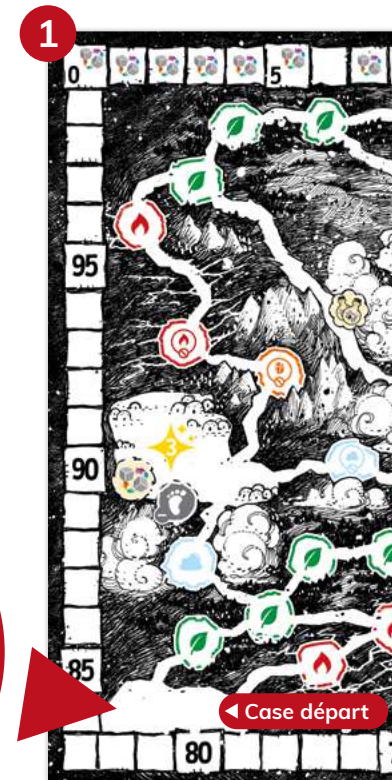
MISE EN PLACE

- 1 Les joueurs choisissent ensemble la face du plateau sur laquelle ils vont jouer : **La Province des ombres** ou **L'Archipel ténébreux**.
- 2 Chaque joueur choisit un aventurier puis prend sa carte et les gros dés associés à son pouvoir. Il prend aussi les éléments à sa couleur selon le plateau de voyage choisi et place son pion score sur le 10 de la piste de score.
Pour le voyage La Province des ombres, il place sa compagnie et son campement sur la case départ du plateau de voyage. **Pour le voyage L'Archipel ténébreux**, il place 4 bateaux sur l'île centrale du plateau et garde le dernier devant lui en rappel de sa couleur.
- 3 Six dés sont mis en réserve sur le plateau : **5 gros dés** (rouge, azur, bleu, orange et vert) et **le petit dé noir**.
- 4 Les aventuriers inutilisés ainsi que les éléments qui leur sont associés sont rangés dans la boîte.
- 5 Les pions luciole, relance et petit pas sont placés près du plateau pour constituer trois réserves. Les pions sortilège sont mélangés pour former une pioche face cachée.
- 6 Les deux paquets de cartes compagnon (A et B) sont mélangés séparément. **3 compagnons sont retirés de chaque paquet** et rangés dans la boîte. Le paquet A est ensuite placé sur le paquet B pour former une seule pioche, disposée face cachée à côté de la piste de rencontres. Les 5 premiers compagnons de la pioche sont placés de gauche à droite, face visible, devant les 5 emplacements de la piste de rencontres.
- 7 Le premier joueur est désigné aléatoirement. Il pose le **pion premier joueur** devant lui. Le joueur situé à sa droite reçoit 2 pions relance.
- 8 Le premier joueur lance les **9 petits dés** (2 verts, 2 azur, 2 bleus, 1 rouge, 1 orange et 1 violet). Puis il les place, selon leur résultat, sur les emplacements correspondants de la piste de rencontres. Si le dé violet indique le symbole petit pas, le premier joueur le relance.
- 9 Il se peut qu'un ou plusieurs emplacements de la piste ne reçoivent aucun petit dé. Dans ce cas un pion petit pas face recto est placé sur chaque emplacement sans dé.

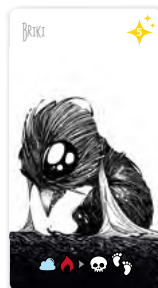
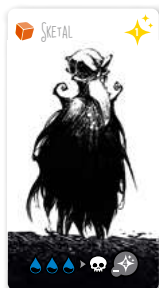
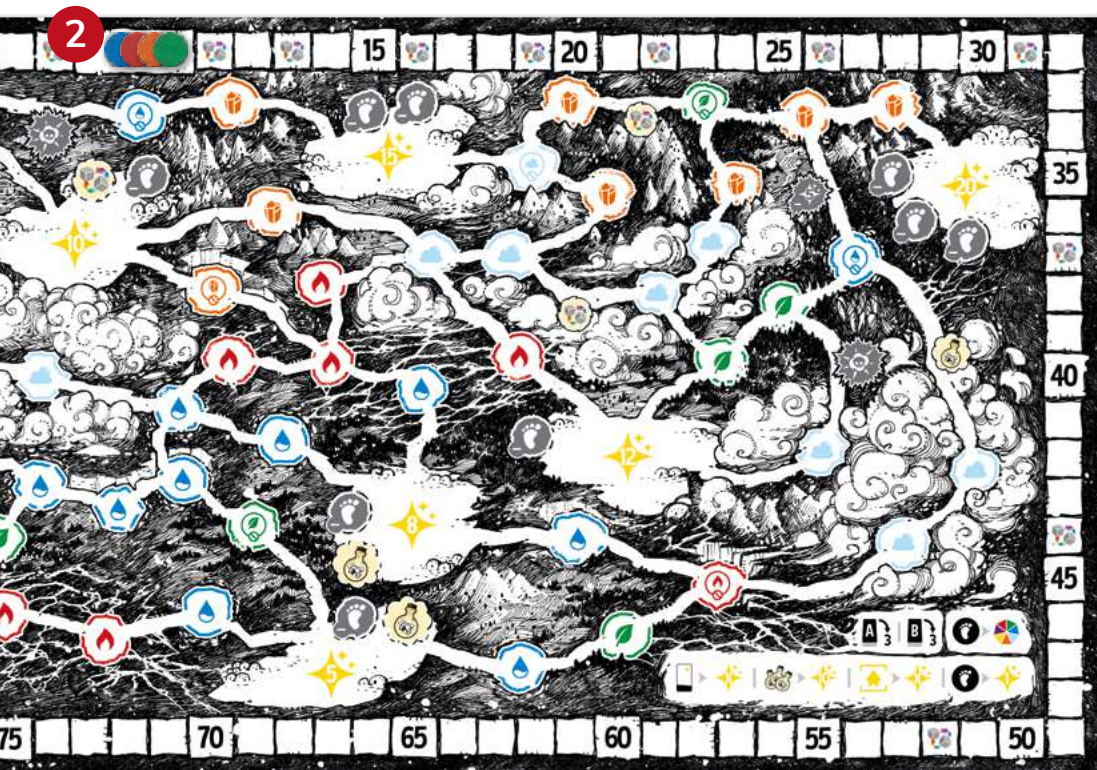
Joueur 1



Joueur 4



Cimetière



Joueur 2



Joueur 3



ÉCLAT DE LUMIÈRE



Un joueur peut gagner ou perdre des éclats de lumière de différentes manières :

En cours de partie

- en appliquant l'effet de certaines cartes ;
- selon le résultat des dés jaunes et du dé noir.

Chaque fois qu'un joueur gagne ou perd un éclat de lumière, il avance ou recule immédiatement d'une case sur la piste de score.

En fin de partie

- grâce aux indications qui figurent en haut à droite de certaines cartes ;
- grâce à l'avancée de sa compagnie sur le plateau de voyage ;
- grâce à ses lucioles ;
- grâce aux pions petit pas qui lui restent.

TOUR DE JEU



Un tour de jeu complet (une journée) se divise en plusieurs étapes.

1. **Matin** - Enrôler un compagnon : à tour de rôle, les joueurs choisissent un compagnon de la piste de rencontres.
2. **Fin de matinée** - Lancer les dés : tous en même temps, les joueurs lancent leurs dés et peuvent utiliser des relances.
3. **Midi** - Résoudre les cartes : tous en même temps, les joueurs déclenchent les effets de leurs cartes en fonction du résultat de leurs dés.

4. **Après-midi** - Poursuivre son voyage : tous en même temps, les joueurs avancent leur compagnie ou un de leurs bateaux sur le plateau de voyage en fonction du résultat de leurs dés.

5. **Soir** - Fin du tour et réinitialisation : les joueurs replacent leurs petits dés sur la piste de rencontres et celle-ci est réinitialisée pour la journée suivante.

MATIN - Enrôler un compagnon

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chacun prend un compagnon de la piste de rencontres ainsi que les petits dés et les pions petit pas qui lui sont éventuellement associés. Puis, il place l'ensemble devant lui. Au fil de la partie, les compagnons sont placés devant chaque joueur, à droite de l'aventurier, les uns à la suite des autres.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur nouveau compagnon, ceux qui restent sur la piste de rencontres sont envoyés au cimetière. Mais les petits dés et les pions petit pas des compagnons qui n'ont pas été pris restent en place.

Parties à 2 joueurs

Après avoir pris son compagnon, le premier joueur choisit un des compagnons restants sur la piste de rencontres et l'envoie au cimetière. Les petits dés et les pions petit pas qui lui sont éventuellement associés restent en place.

FIN DE MATINÉE - Lancer et relancer les dés

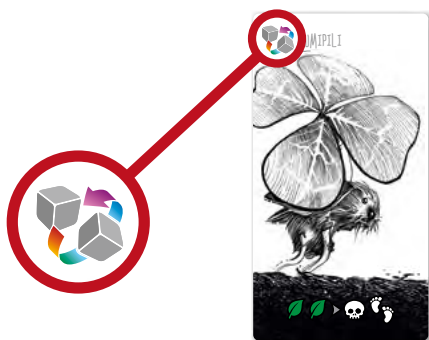
Une fois qu'ils ont tous choisi leur compagnon, les joueurs lancent tous en même temps les dés qu'ils ont devant eux et **conservent leur résultat visible jusqu'à la fin du tour**. Les joueurs qui disposent de relances peuvent en utiliser autant qu'ils veulent. Chaque relance permet de relancer **un ou deux dés, une seule fois**.

Important : les joueurs peuvent utiliser 3 relances pour tourner un dé sur la face de leur choix, peu importe qu'elles proviennent d'un compagnon, d'un pion ou de la piste de score.

Une relance peut s'obtenir de différentes manières.

- Grâce au **pouvoir de compagnons enrôlés** (les Lumipilis) : dans ce cas, la relance est utilisable une fois à chaque tour tant que la carte est en jeu.





- Grâce à **un pion** : dans ce cas, la relance est utilisable une fois puis le pion est remis dans la réserve.



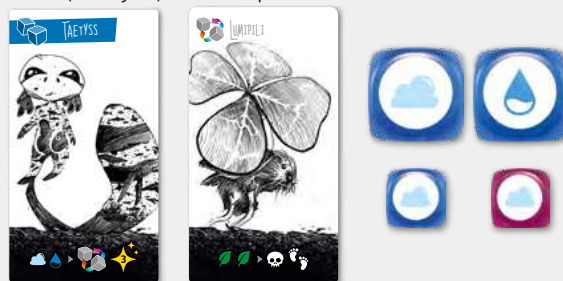
- Grâce à **la piste de score** : un joueur peut reculer son pion sur la piste de score jusqu'à une case avec le symbole relance pour bénéficier d'une relance. Il doit l'utiliser immédiatement et ne prend donc pas de pion. Il est impossible de bénéficier d'une relance de la piste de score en restant sur la même case ou en avançant, le joueur **doit** reculer par rapport à la case où il se trouve. Si, après cette relance, le résultat des dés ne lui convient toujours pas, le joueur peut reculer de nouveau son pion score jusqu'à la prochaine case avec un symbole relance. Et cela autant de fois qu'il le souhaite dans son tour, sans jamais dépasser la case 0 de la piste de score.



Important : une fois cette étape terminée, le résultat des dés est figé jusqu'à la fin du tour. Un joueur ne peut plus utiliser de relances une fois qu'il a commencé à résoudre les effets de ses cartes.

Exemple 1

Le joueur bleu lance 4 dés : les deux gros dés associés à son aventurier (Taetyss) et deux petits dés. Il obtient :

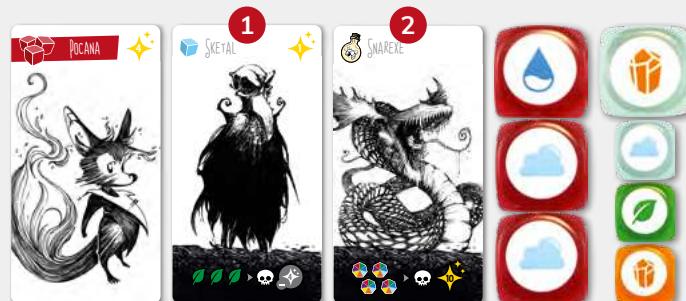


Il veut obtenir un symbole eau supplémentaire pour déclencher deux fois l'effet de son aventurier (Taetyss). Il décide d'utiliser 3 relances pour changer une face nuage en eau. Son compa-
gnon lui apporte une relance, puis il défasse deux pions relance pour arriver à trois.

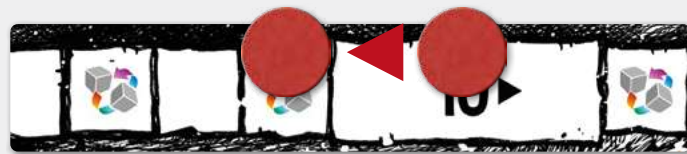


Exemple 2

Le joueur rouge lance 7 dés : les trois gros dés associés à son aventurier (Pocana), le gros dé associé à son compagnon **1** et trois petits dés. Il obtient :



Il veut tenter de tuer son compagnon **2** pour gagner 10 éclats de lumière, il lui faut un quatrième nuage. Il recule d'une case sur la piste de score pour arriver sur une relance.



Il obtient :



Il recule une nouvelle fois pour obtenir une deuxième relance. Il obtient le résultat qu'il souhaite :



MIDI - Résoudre les cartes

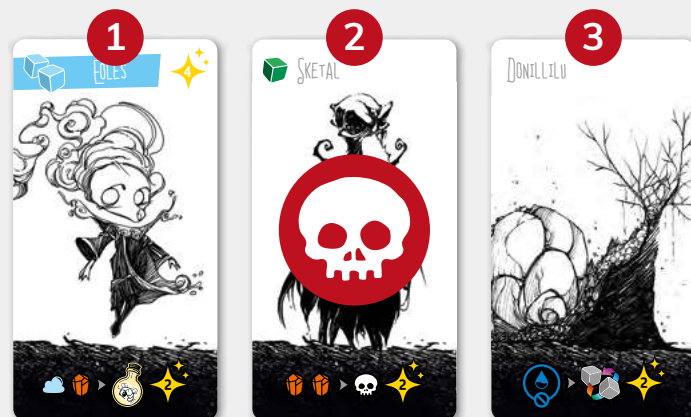
Tous en même temps, les joueurs vérifient une carte après l'autre si son effet est déclenché, en prenant en compte **l'ensemble de leurs dés**. Pour déclencher l'effet d'une carte, le joueur doit obtenir parmi ses dés, la combinaison de symboles requise indiquée en bas de la carte. **Les joueurs choisissent l'ordre dans lequel ils résolvent leurs cartes** (voir Les effets des cartes en détail p.14).

- Un dé peut servir à déclencher l'effet de plusieurs cartes.
- Un dé ne peut être utilisé qu'une seule fois par carte.
- L'effet d'une carte peut être déclenché plusieurs fois (sauf si cet effet implique d'envoyer un compagnon au cimetière ou qu'il concerne un symbole barré).



- Les joueurs doivent appliquer **tous** les effets déclenchés, bons ou mauvais.
- Il est possible qu'aucun effet ne soit déclenché.
- Certaines faces de dés (violet, jaune et noir) apportent immédiatement un bonus ou un malus au joueur (voir Les dés en détail p. 14).

Exemple 3



- 1 Le joueur azur a 2 couples air et pierre. L'effet de son aventurier (Eoles) est déclenché deux fois. Il gagne 4 éclats de lumière et 2 lucioles.
- 2 Le joueur a deux symboles pierre. L'effet de son compagnon est déclenché. Ce dernier est immédiatement envoyé au cimetière et le joueur gagne 2 éclats de lumière. Le dé vert associé à ce compagnon est remis dans la réserve, il ne pourra plus être utilisé pour avancer sur le plateau de voyage.
- 3 Le joueur n'a pas de symbole eau. L'effet de son compagnon est déclenché. Il gagne 2 éclats de lumière et un pion relance.

Avancer sur la piste de score

Chaque fois qu'un joueur gagne un éclat de lumière, il avance immédiatement son pion d'une case sur la piste de score. Si un joueur arrive au bout de la piste de score, il continue son comptage au début de la piste.

Important : dans ce cas, il n'a plus accès aux relances indiquées sur le plateau.



APRÈS-MIDI - Poursuivre son voyage

Chaque joueur peut déplacer sa compagnie ou un de ses bateaux sur le plateau de voyage, en utilisant à nouveau le résultat précédemment obtenu de ses dés. Tout dé remis dans la réserve lors de la phase précédente ne permet pas de se déplacer sur le plateau de voyage.

Règles communes aux voyages

Plusieurs pions (campement, compagnie ou bateaux) de couleurs différentes peuvent se trouver sur la même case, le même village ou la même île.



Si le joueur passe ou s'arrête dessus avec sa compagnie ou un de ses bateaux, il prend le pion correspondant dans la réserve et le place devant lui.



Si le joueur passe ou s'arrête dessus avec sa compagnie ou un de ses bateaux, il perd autant d'éclats de lumière qu'indiqué et recule immédiatement son pion score sur la piste de score.



Si le joueur passe ou s'arrête dessus avec sa compagnie ou un de ses bateaux, il **doit** remettre dans la réserve autant de pions petit pas qu'indiqué, s'il ne le peut pas, la case lui est inaccessible.



Si le joueur passe ou s'arrête dessus, il **doit** :

- soit envoyer un de ses compagnons au cimetière, sans appliquer aucun effet même s'il porte une tête de mort,
- soit annuler un sortilège s'il en possède un. Le pion est remis dans la boîte sans que son effet ne soit appliqué.

Note : un aventurier ne peut pas être envoyé au cimetière.

Voyage La Province des ombres



Pour cette aventure, chaque joueur dispose d'un pion compagnie. Le joueur peut l'avancer de plusieurs cases dans la direction de son choix, tant qu'il remplit les conditions requises par chaque case. Une compagnie ne peut pas passer deux fois sur la même case lors d'un même tour.

Un joueur peut déplacer sa compagnie de différentes manières.

- Il peut utiliser **un de ses dés** portant le symbole de la case sur laquelle il veut aller. Lors de cette phase, chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois. Après utilisation, il est placé à part des autres pour bien le distinguer.



- Dans certains cas, **il ne doit pas avoir** parmi ses dés le symbole représenté sur la case :



- Il peut utiliser **un ou plusieurs pions petit pas comme joker**. Chaque pion remis dans la réserve lui permet d'avancer d'une case dans la direction qu'il veut.



Quand un joueur passe avec sa compagnie sur un village, il peut décider de s'y arrêter. Il place son campement dessus et ne peut plus déplacer sa compagnie pendant ce tour. S'arrêter dans un village permet de sauvegarder sa position. **En fin de partie, c'est le nombre d'éclats de lumière indiqué sur le village dans lequel est posé son campement qui compte**, peu importe où est placée sa compagnie.

Exemple 4

Le **joueur bleu** utilise 1 symbole nuage pour avancer d'une case. Il remet un pion petit pas dans la réserve pour avancer sur le village et gagne un pion relance. Il décide de ne pas s'arrêter dans ce village. Il n'a pas de symbole pierre, il avance donc sur la case suivante. Il s'arrête là car il lui faudrait, pour continuer ne pas avoir de symbole feu.



Le **joueur rouge** joue le bateau couleur bois, il veut se déplacer vers l'île de droite. Il lui faut exactement le nombre de symboles différents indiqués sur le plateau, ici 1 ou 2. Parmi ses dés, il a des symboles nuage et pierre, il remplit bien les conditions demandées. Arrivé sur l'île, il gagne deux petits pas.



Voyage L'Archipel ténébreux

Pour cette aventure, chaque joueur dispose de quatre bateaux qu'il va pouvoir déplacer d'île en île, afin de gagner le plus possible d'éclats de lumière en fin de partie. Un joueur ne peut pas placer plusieurs de ses bateaux sur une même île. À chaque tour, il peut en déplacer un seul sur une île adjacente.



Pour cela il doit avoir, parmi ses dés, **exactement** autant de symboles **élément** différents qu'indiqué sur le plateau, ni plus ni moins. Les symboles spéciaux ne comptent pas (voir p.14).

Le joueur peut utiliser **un ou plusieurs pions petit pas comme joker** : chaque pion remis dans la réserve remplace un élément manquant.

SOIRÉE - Fin du tour et réinitialisation

S'il ne reste plus de compagnons dans la pioche, la partie est terminée (voir Fin du jeu p. 13). Sinon, les joueurs préparent le tour suivant :

1. Pour signaler la fin de son tour, chaque joueur dépose ses petits dés sur les emplacements de la piste de rencontres de la couleur correspondante au **résultat des dés**, y compris le petit dé noir.
Important : si un dé indique un symbole -2 éclats de lumière ou petit pas, il doit être relancé jusqu'à indiquer une couleur, puis placé sur l'emplacement correspondant.
2. Les 5 premiers compagnons de la pioche sont disposés, face visible, devant les 5 emplacements de la piste de rencontres. Un pion petit pas face recto est ajouté devant chaque compagnon sans dé.
3. Le pion premier joueur est passé au joueur suivant dans le sens horaire.

Note : si un joueur a oublié pendant le tour d'avancer sur la piste de score, sur le plateau de voyage ou de prendre des pions, il ne peut plus le faire.

FIN DU JEU



La partie prend fin au terme du tour 8, quand il ne reste plus de compagnons dans la pioche pour préparer le tour suivant. Les joueurs procèdent au décompte final des éclats de lumière.

1 Aventurier et compagnons

Chaque joueur fait le total des éclats de lumière présents sur son aventurier et ses compagnons puis avance d'autant sur la piste de score. S'il possède des compagnons avec le symbole , il perd autant d'éclats de lumière qu'indiqué.

2 Plateau de voyage

Voyage La Province des ombres

Chaque joueur avance sur la piste de score du nombre d'éclats de lumière indiqué sur le village où se situe son campement, peu importe où est placée sa compagnie.

Voyage L'Archipel ténébreux

Chaque joueur additionne le nombre d'éclats de lumière indiqué sur les îles où sont placés ses quatre bateaux. Il avance d'autant sur la piste de score.

3 Lucioles

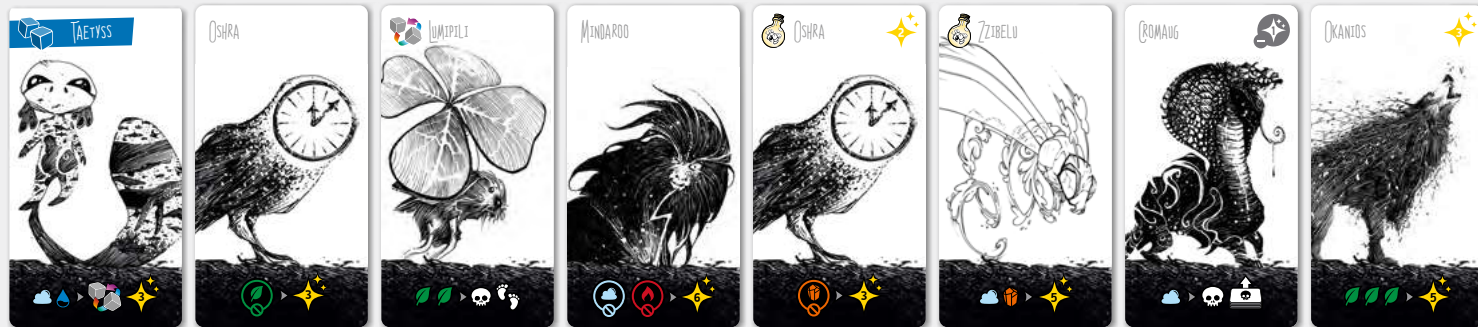
Chaque joueur compte le nombre total de lucioles en sa possession, celles représentées sur ses compagnons et celles de ses pions. Puis, il compte le nombre de compagnons qu'il a enrôlés. S'il possède autant ou plus de lucioles que de compagnons, il gagne 10 éclats de lumière supplémentaires.

4 Pions petit pas

Chaque joueur gagne 1 éclat de lumière par petit pas en sa possession.

Le joueur en tête sur la piste de score l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de pions relance l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs gagnent ensemble.

Exemple 5



Le joueur bleu fait le compte :

- 1 des éclats de lumière sur ses **cartes**. Il en gagne 5 mais en perd 1, il avance donc de 4 sur la piste de score.
- 2 des éclats de lumière que lui rapporte son **campement**, il avance donc de 5 sur la piste de score.
- 3 de ses **lucioles**. Il a 7 compagnons devant lui et 3 lucioles, il ne gagne pas d'éclat de lumière.
- 4 de ses **pions petit pas**. Il gagne 3 éclats de lumière.

Il était déjà arrivé à 60 éclats de lumière sur la piste de score, ce qui lui fait un total de 72 éclats de lumière.



LES DÉS EN DÉTAIL



Chacun des cinq symboles élément est représenté sur une face.

Sur la majorité des dés, la sixième face reprend le symbole élément correspondant à la couleur du dé.

- **5 dés verts** (3 gros et 2 petits)



- **5 dés bleus** (3 gros et 2 petits)



- **5 dés azur** (3 gros et 2 petits)



- **5 dés rouges** (4 gros et 1 petit)



- **4 dés orange** (3 gros et 1 petit)



Sur 6 dés, la sixième face représente un symbole spécial.

- **3 dés violets** (2 gros et 1 petit)



La face petit pas permet de gagner 2 petits pas. Le joueur prend un pion dans la réserve face verso.

- **2 dés jaunes** (2 gros)



La face éclats de lumière permet de gagner 3 éclats de lumière.

- **1 dé malédiction noir** (1 petit)



Voir Kaar et la malédiction du dé noir p. 16.

LES CARTES EN DÉTAIL



Les conditions

Rappel : pour déclencher l'effet de sa carte, le joueur doit obtenir parmi ses dés, la combinaison de symboles requise. Si cette condition est remplie plusieurs fois, l'effet est appliqué plusieurs fois, **sauf** dans le cas des compagnons qui portent un crâne et de ceux qui portent un symbole barré (leur effet n'est applicable qu'une seule fois).



Un symbole (cloud, fire, leaf, water, gift) déclenche l'effet.



Un couple de symbole (cloud, fire, leaf, water, gift, star) déclenche l'effet.



Important : star signifie deux symboles identiques peu importe lesquels. Les symboles petits pas des dés violets et les symboles éclats de lumière des dés jaunes peuvent aussi déclencher l'effet de la carte.



Un groupe de trois symboles identiques déclenche l'effet.

Les symboles barrés

Leur effet n'est appliqué qu'une seule fois par tour.



Si le symbole indiqué au centre n'est présent sur aucun dé, l'effet est déclenché.



Si les symboles indiqués au centre ne sont présents sur aucun dé, l'effet est déclenché.



Si au moins un symbole eau est présent et que le symbole pierre n'est présent sur aucun dé, l'effet est déclenché.

Les effets



Le joueur gagne autant d'éclats de lumière qu'indiqué.



Le joueur perd autant d'éclats de lumière qu'indiqué.



Le joueur gagne 1 petit pas, il prend un pion dans la réserve face **recto**.



Le joueur gagne 2 petits pas, il prend un pion dans la réserve face **verso**.



Le joueur gagne 1 luciole, il prend un pion dans la réserve face **recto**.



Le joueur prend 1 pion relance qu'il peut utiliser dès le prochain tour.



Le compagnon est placé immédiatement dans le cimetière.

Note : certains compagnons qui portent une tête de mort permettent de gagner des récompenses, d'autres font perdre des éclats de lumière. Ces effets ne doivent être appliqués qu'une seule fois.

Les compagnons aux pouvoirs spécifiques

Les Sketals



Si le joueur choisit un Sketal, il prend immédiatement dans la réserve un gros dé supplémentaire de la couleur indiquée par son pouvoir. Le Sketal, dont le pouvoir est un dé multicolore, permet de prendre le gros dé de son choix parmi ceux disponibles dans la réserve. S'il n'y en a plus, il est sans effet. Si le joueur oublie de prendre le dé, il peut le prendre à un prochain tour. Si un Sketal est envoyé au cimetière, le dé correspondant est remis dans la réserve.

Les compagnons aux effets spécifiques

Xar'gok



Si le joueur obtient 2 symboles feu, Xar'gok est envoyé au cimetière et les sortilèges sont lancés :

1. Les autres joueurs piochent un pion sortilège qu'ils placent devant eux face cachée.

2. Au début du tour suivant, les pions sortilège sont révélés.

3. Lorsqu'un joueur remplit la condition indiquée sur son pion, le sortilège est déclenché : son effet est appliqué et le pion est remis dans la boîte.

Un pion sortilège fonctionne exactement comme une carte : le joueur choisit l'ordre dans lequel il résout ses cartes et son sortilège, les conditions de déclenchement ainsi que les effets sont les mêmes que ceux des cartes.



Seul ce pion sortilège se joue différemment : il doit toujours être placé sur le dernier compagnon enrôlé. Le joueur le déplace à chaque fois qu'il enrôle un nouveau compagnon.

Lorsque le sortilège est déclenché, le compagnon sur lequel il est placé est envoyé au cimetière (sans appliquer aucun effet, même s'il porte une tête de mort) et le joueur remet le pion dans la boîte. Puisque le joueur choisit l'ordre de résolution des cartes et du sortilège, il peut bénéficier de l'effet du personnage ciblé par le sortilège (si ses dés le lui permettent) avant qu'il ne soit envoyé au cimetière.

Kaar et la malédiction du dé noir



Lorsqu'un joueur prend Kaar, il prend le petit dé noir dans la réserve, le lance et le place sur l'emplacement de la piste de rencontres indiqué par le résultat du dé. Si le résultat indique un emplacement vide, le joueur doit relancer le dé. Si aucun joueur ne prend Kaar, le dé noir ne rentre pas en jeu.

Pendant le reste de la partie, le joueur qui possède Kaar est immunisé contre la malédiction du dé noir. Si le dé noir est placé devant le compagnon qu'il veut prendre, il peut le déplacer devant un autre compagnon de son choix.

Malédiction du dé noir : à chaque tour, le joueur qui lance le dé noir parmi ses autres dés doit appliquer son résultat : selon le symbole obtenu, tous les dés du joueur qui ont pour résultat ce même symbole ne sont pas comptabilisés dans son résultat final. Si le joueur obtient -2 éclats de lumière, il recule d'autant sur la piste de score.

Important : le dé noir reste en jeu jusqu'à la fin de la partie, même si Kaar est envoyé au cimetière.

Exemple 6



Cromaug



Si le joueur obtient un symbole air, il défaisse immédiatement Cromaug et peut piocher dans le cimetière un autre compagnon de son choix qu'il place devant lui. Le compagnon qu'il choisit devient ainsi son dernier compagnon enrôlé.

S'il s'agit d'un Sketal, il prend le dé supplémentaire indiqué par son pouvoir, si celui-ci est disponible dans la réserve, et pourra le lancer dès le prochain tour. S'il s'agit de Kaar, le dé noir entre en jeu.

Si le résultat des dés précédemment obtenu le lui permet, il déclenche immédiatement l'effet de ce nouveau compagnon.

